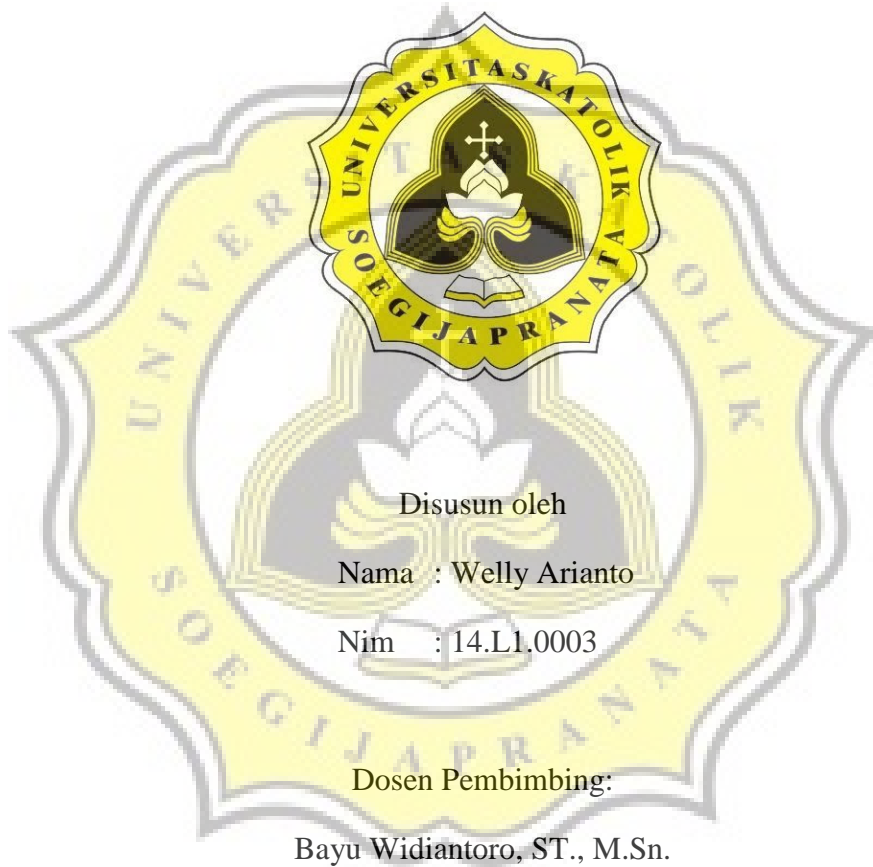


**PROYEK AKHIR**  
**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**PERIODE XII**

**PERANCANGAN ANIMASI TENTANG KEJUJURAN UNTUK ANAK SD DI  
KOTA SEMARANG**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG**  
**PERIODE 2017/2018**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Welly Arianto

NIM: 14.L1.0003

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katholik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN ANIMASI TENTANG KEJUJURAN UNTUK ANAK SD DI  
KOTA SEMARANG

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 16 Juli 2018



Welly Arianto



## HALAMAN PENGESAHAN 1

Judul:

PERANCANGAN ANIMASI TENTANG KEJUJURAN UNTUK ANAK SD DI  
KOTA SEMARANG

Nama: Welly Arianto

NIM: 14.L1.0003

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 16 Juli 2018

Mengesahkan,

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir DKV 12

Ag. Dicky Prastomo, S.IP, MA.

NIP. 058.1.2013.283

Ign. Dono Sayoso, Ir., MSR

NIP. 058.1.1986.013

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dra. B. Tyas Susanti, MA., PhD.

NIDN. 0626076501

## HALAMAN PENGESAHAN 2

Judul:

PERANCANGAN ANIMASI TENTANG KEJUJURAN UNTUK ANAK SD DI  
KOTA SEMARANG

Nama: Welly Arianto

NIM: 14.L1.0003

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

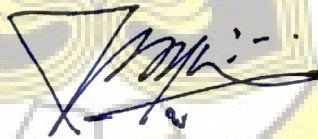
Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 16 Juli 2018

Menyetujui,

Pembimbing I




Bayu Widianoro, ST., MSn.

NIP. 058. 1. 2008. 275

Penguji I

Penguji II

Penguji III



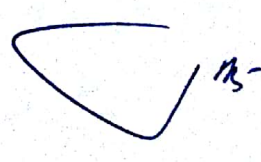
Bayu Widianoro, ST., M.Sn.

NIP. 058. 1. 2008. 275



Arwin Purnamajati, S.Sn.

NIP. 058.1. 2010. 279



Ag. Dicky Prastomo, S.IP, MA.

NIP. 058.1.1986.013



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, laporan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual dengan judul *"Perancangan Animasi Tentang Kejujuran Untuk Anak SD Di Kota Semarang"* ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan proyek akhir ini guna memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Soegijapranata Semarang.

Dalam menjalankan Proyek Akhir ini, tentunya penulis juga tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Bayu Widianoro, ST., M.Sn. selaku dosen pembimbing utama yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan laporan proyek akhir ini dan bersedia berbagi ilmu, masukan, dan meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dari awal hingga akhir laporan ini.
2. Bapak dan Ibu dosen penguji yang selalu memberikan kritikan dan saran yang dapat mengembangkan proses penyusunan Proyek Akhir ini.
3. Kedua orang tua penulis yang selalu mendukung dan memberikan motivasi, semangat bantuan, doa dan segala kebutuhan yang penulis butuhkan saat membuat proses Proyek Akhir ini hingga bisa diselesaikan dengan baik.
4. Saudara, sahabat, dan teman-teman penulis yang selalu memberikan semangat agar bisa menyelesaikan proyek akhir ini dengan memuaskan.
5. Johanna Indah Mannuela yang sudah banyak membantu dalam penyusunan Proyek Akhir ini.
6. Seluruh pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian Proyek Akhir ini baik.

Penulis menyadari bahwa laporan Proyek Akhir yang penulis susun ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kesalahan dalam penulisan kata. Semoga Proyek Akhir dengan

judul *"Perancangan Animasi Tentang Kejujuran Untuk Anak SD Di Kota Semarang"* ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, Juli 2018

Penulis



## ABSTRAK

Indonesia pada saat ini sedang mengalami krisis moral yaitu dengan tidak adanya nilai-nilai kejujuran. Berkurangnya nilai-nilai kejujuran disebabkan oleh praktik pembelajaran di sekolah selama ini banyak mengalami perubahan, banyak sekali aktivitas di sekolah yang lebih mengutamakan pada aspek-aspek yang bersifat akademis atau kognitif saja tapi tidak menekankan pada nilai-nilai moral. Akibatnya banyak sekali persaingan-persaingan yang tidak sehat antara individu yang bertujuan untuk mendapatkan nilai tertinggi dan dengan nilai tertinggi tersebut orang beranggapan akan sukses di kemudian hari. Padahal kesuksesan orang bukan hanya diukur dari prestasinya tetapi dari kerja keras dan kegigihan dari individu tersebut.

Maka dari itu dirancang sebuah animasi tentang kejujuran yang nantinya akan digunakan untuk menyampaikan pesan tentang kejujuran untuk anak-anak yang merupakan generasi penerus bangsa. Selain itu animasi ini juga akan digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah agar anak-anak bisa mengerti tentang nilai-nilai kejujuran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

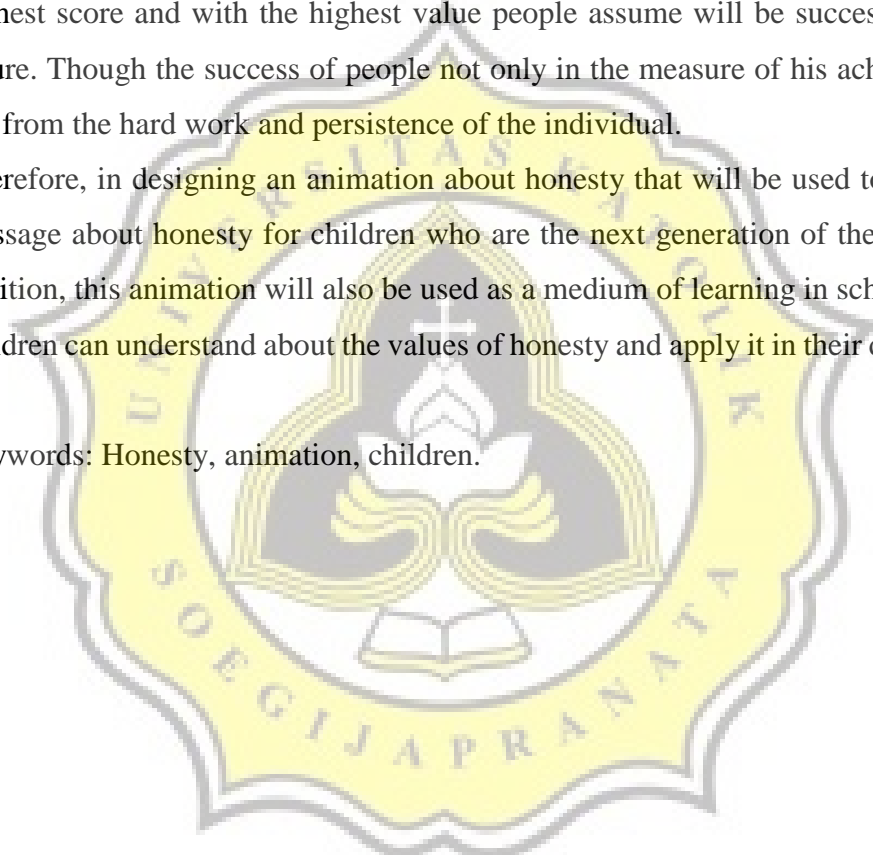
Kata kunci: Kejujuran, animasi, anak-anak.

## ABSTRACT

Indonesia is currently experiencing a moral crisis that is in the absence of honesty values. Decreased values of honesty caused by the practice of learning in schools during this time many changes, a lot of activity in schools that prioritize on aspects that are academic or cognitive only but do not emphasize the moral values. As a result there are so many unhealthy rivalries between individuals who aim to get the highest score and with the highest value people assume will be successful in the future. Though the success of people not only in the measure of his achievements but from the hard work and persistence of the individual.

Therefore, in designing an animation about honesty that will be used to convey a message about honesty for children who are the next generation of the nation. In addition, this animation will also be used as a medium of learning in school so that children can understand about the values of honesty and apply it in their daily wink.

Keywords: Honesty, animation, children.





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN 1 .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN 2 .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4. Metodologi Perancangan .....	3
1.5. Skema Perancangan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	
2.1. Pengertian Desain .....	6
2.2. Kejujuran Secara Umum .....	6
2.3. Kejujuran Dalam Pandangan Agama Katolik .....	7
2.4. Teori Tumbuh Kembang Anak .....	7
2.5. Teori Perancangan .....	8
2.6. Teori Animasi .....	8
2.7. Teori Persuasi .....	9
2.8. Teori Warna .....	10
2.9. Teori Tipografi .....	12
2.10. Teori Alur .....	12
2.11. Tahapan Alur .....	13
2.12. Jenis Alur .....	14
2.13. Bentuk-Bentuk Konflik .....	15
2.14. Teori Penokohan .....	15
2.17. Studi Komparasi .....	17
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI .....	
3.1. Analisa Masalah .....	19
3.1.1. Hasil Kuisisioner .....	19
3.1.2. Hasil Observasi Video <i>Logging</i> .....	20
3.1.3. Hasil Observasi di Internet .....	21
3.1.4. Hasil Studi Karakter .....	22

3.1.5. Hasil Wawancara .....	26
3.1.6. Hasil Pencarian Literatur .....	28
3.2. Khalayak Sasaran .....	31
3.3. Persona .....	32
3.4. <i>Creative Brief</i> .....	32
3.5. Tahapan Media .....	33
3.6. Strategi Komunikasi .....	33
3.7. Strategi Anggaran .....	37
 <b>BAB IV STRATEGI KREATIF</b>	
4.1. Konsep Visual .....	39
4.2. Konsep Verbal .....	39
4.3. Konten Animasi .....	40
4.4. Gaya Desain .....	40
4.5. Karakter .....	40
4.6. <i>Setting Tempat</i> .....	43
4.7. <i>Story Board</i> .....	44
4.8. Tipografi .....	46
4.9. Media Promosi .....	47
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	52
5.2. Saran.....	52
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	 54
<b>LAMPIRAN</b> .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan .....	5
Gambar 3.1	Hasil Kuisisioner Tentang Perbuatan Curang Di Sekolah .....	19
Gambar 3.2	Hasil Kuisisioner Alasan Berbuat Curang.....	20
Gambar 3.3	Contoh <i>Font</i> Yang Digunakan Pada Animasi Adit & Sopo Jarwo Serta Upin & Ipin .....	21
Gambar 3.4	Contoh <i>Font</i> Yang Digunakan Pada Animasi Despicable Me Serta Tayo The Little Bus .....	22
Gambar 3.5	Kegiatan Anak SD .....	22
Gambar 3.6	Contoh Kartun <i>Asterix and Obelix</i> .....	23
Gambar 3.7	Contoh Kartun <i>Manga</i> .....	24
Gambar 3.8	Contoh Kartun <i>Superman</i> .....	25
Gambar 3.9	Contoh Gambar <i>Flat Design</i> .....	26
Gambar 3.10	Hasil Kuisisioner Oleh Iwan Santoso Tentang Kepemilikan HP Pribadi .....	29
Gambar 3.11	Hasil Kuisisioner Oleh Iwan Santoso Tentang Kemampuan Penggunaan HP.....	30
Gambar 3.12	Hasil Kuisisioner Oleh Iwan Santoso Tentang Kesukaan Gambar.....	31
Gambar 3.13	Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Karakter Kota/ Kabupaten .....	35
Gambar 3.14	Layanan Yang Diakses .....	36
Gambar 3.15	Pemanfaatan Internet Bidang Edukasi .....	36
Gambar 3.16	Pemanfaatan Internet Bidang Gaya Hidup .....	37
Gambar 4.1	Tokoh Alex .....	41
Gambar 4.2	Tokoh Agnes .....	41
Gambar 4.3	Tokoh Sam .....	42
Gambar 4.4	Tokoh Bobby .....	42
Gambar 4.5	Tokoh Ibu Rita .....	43
Gambar 4.6	Logo Animasi “Kuingin Hebat Seperti Alex” .....	48
Gambar 4.7	Poster 1 .....	49
Gambar 4.8	Poster 2 .....	50
Gambar 4.9	<i>Merchandise</i> Buku Tulis (Sampul Depan) .....	50
Gambar 4.10	<i>Merchandise Sticker</i> 1 .....	51
Gambar 4.11	<i>Merchandise Sticker</i> 2 .....	51
Gambar 4.12	<i>Merchandise Tumbler</i> .....	52



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Arti dan Makna Sebuah Warna .....	10
Tabel 3.1.	Bentuk-Bentuk Pelanggaran Yang Umum Dilakukan Anak-Anak Di Sekolah Atau Di Rumah .....	28
Tabel 4.1	<i>Story Board</i> Setiap <i>Scene</i> .....	44



## DAFTAR LAMPIRAN

Foto-Foto Hasil Proses Desain <i>Story Line</i> .....	L-01
Foto-Foto Hasil Proses Desain Logo .....	L-02

